<u>DESAFIO TOTAL</u>

INSTRUCCIONES PARA AMSTRAD Y SPECTRUM

PANORAMA
Tras una visita aterradora a "Rekall" y una implantación de memoria sin éxito, Quaid descubre que su vida es un engaño. Su pasado es ficción y su identidad verdadera está envuelta en un velo de misterio. Un misterio cuya solución está ubicada en el planeta rojo, Marte.
Por las noches, se ve obsesionado por sueños de este mundo distante. Sueños de bellas mujeres y de su propia muerte. Ahora es un hombre acosado, buscando las pistas que le permitirán llegar a Marte para poder desenmarañar la telaraña de mentiras de su vida pasada.
Un hombre tranquilo dentro de un mundo enloquecido, acosado violentamente, ha de recurrir a métodos violentos para poder seguir vivo y recuperar su vida perdida, su pasado, su futuro y su alma, y al lograrlo, liberar al mundo de la tiranía.

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMSTRAD CPC 464
Inserta el cassette rebobinado en la grabadora, escribe RUN” y pulsa la tecla ENTER/RETURN. Sigue las instrucciones según vayan apareciendo en pantalla. Si tienes una unidad de disco, escribe TAPE y pulsa la tecla ENTER/RETURN. Seguidamente escribe RUN” y pulsa la tecla ENTER/RETURN. (El símbolo se obtendrá al pulsar la tecla @ a la misma vez.)

CPC 664 y 6128
Conecta una grabadora adecuada y verifica que los cables estén debidamente conectados tal y como viene indicado en el manual de instrucciones del usuario. Inserta la cinta rebobinada en la grabadora y escribe TAPE, seguidamente pulsa la tecla ENTER/RETURN. Escribe RUN” y pulsa la tecla ENTER/RETURN y sigue las instrucciones según vayan apareciendo en la pantalla.

DISQUETES
Inserta el disqueete que contenga el programa en la disquetera y verifica que la cara A esté mirando hacia arriba. Escribe DISC y pulsa ENTER/RETURN para asegurar que la máquina pueda tener acceso a la disquetera. Seguidamente escribe RUN/DISC y pulsa ENTER/RETURN y el juego se cargará automáticamente.

SPECTRUM

CASSETTE / CARGA NUEVO ESTANDAR 128K CONTROLES
Este juego es para un solo jugador y sólo se podrá controlar mediante el joystick.
La tecla FUEGO (DISPARAR) permitirá cambiar entre combates armados o sin armas.
P - Pausa el juego (pulsa la tecla FUEGO para continuar).
Para salir del juego, pulsa BREAK en el Spectrum, ESCAPE en el Amstrad y RUN/STOP en el Commodore.
BARRA ESPACIADORA - Activar/Desactivar sonido FX.

SECCION PERSECUCION DE COCHES

Utiliza el joystick para dirigir el coche.

JUEGO

Nivel Uno
Quaid ha de llegar desde su hotel a una cabina telefónica al otro lado de la ciudad donde recibirá más instrucciones. En el camino tiene que recoger cinco objetos vitales para ayudarle en su búsqueda: un maletín, un pasaporte, un billete a Marte, un disfraz y un instrumento quirúrgico para poder quitarse el dispositivo de localización que lleva implantado en su cuerpo.
Richter, el jefe de la policía y sus compinches le están esperando para detenerle. Quaid ha de buscar una pistola y un alijo de municiones para poder abrirse camino a la fuerza o de lo contrario tendrá que usar su habilidad de combate mano a mano.

Nivel Dos
Una vez haya recibido sus instrucciones, Quaid controlará un taxi y tiene que seguir vivo durante el tiempo preciso para que sus misteriosos hombres de confianza puedan asegurar un refugio en la zona de almacenes abandonados donde podrá utilizar el video dentro de su maletín para obtener más información sobre su pasado. Richter y sus policías móviles le persiguen de cerca.

Nivel Tres
Encontrará una asombrosa revelación gracias al video del maletín y obtendrá más pistas indicando que sus respuestas están en el planeta Marte. Ahora ha de escapar del almacén y dirigirse a la estación espacial para comenzar su viaje.

Nivel Cuatro
Melina y Quaid conocen a Benny, un taxista que les ayuda a escapar de las fuerzas que les acosan. Han de atravesar una ruta peligrosa a través de las cavernas de Marte hasta que encuentren el camino que les lleve al escondrijo rebelde.

Nivel Cinco
Al estar descartado su taxi, Melina y Quaid han de seguir a pie por las calles de "Venusville" y hacia las cavernas para reunirse con Kuato, el lider rebelde.
En el camino encontrarán conmutadores que han de accionarse para poder abrir las puertas que dan paso al extraño reactor, el punto de enfoque del dilema de Quaid.
Una vez que Quaid haya encontrado a Kuato, obtendrá la llave de la habitación que contiene el núcleo en el corazón del reactor. Antes de que Quaid llegue a la batalla final, tendrá que vérselas con lo que queda de los vestigios de las fuerzas armadas de Ritcher. Abre paso usando la fuerza y pelea con Richter en el ascensor que sube a la habitación del núcleo. Una vez hayas ganado la pelea, entra a la habitación del núcleo, donde te espera el villano responsable de tu lucha interior, Cohaaggen.
Ha colocado una bomba en la habitación del núcleo, la cual destruirá al reactor y con él, la única posibilidad de salvación para Marte.

SITUACIÓN Y PUNTUACIÓN

Los puntos se concederán de la siguiente forma:
Munición: 10 balas, 200 Puntos.
Pistola: 10 balas, 400 Puntos.
? Icono: 500 Puntos.
Corazón: Restablece el 50% de tu salud, 400 puntos.
Enemigos desarmados: 1.000 puntos.
Patrullas: 3.000 puntos.
Guardias: 5.000 puntos.
Armamento situado en las paredes: 2.000 puntos.

Se concederá energía adicional a los 50.000 puntos y luego cada 100.000 puntos.
Obtendrás municiones cuando tu energía esté al máximo.
Sólo dispones de una vida, una vez se haya agotado tu energía, se habrá acabado el juego.

PISTAS Y SUGERENCIAS

Guarda tus balas para los enemigos armados y usa tus puños para los enemigos desarmados.
En las secciones de persecución de coches, desacelera en las esquinas y ten cuidado con las calles sin salida.
Coge el maletín ya que te indicará el siguiente objeto más cercano.
Vigila las posiciones de los coches enemigos y evítalos.

CREDITOS

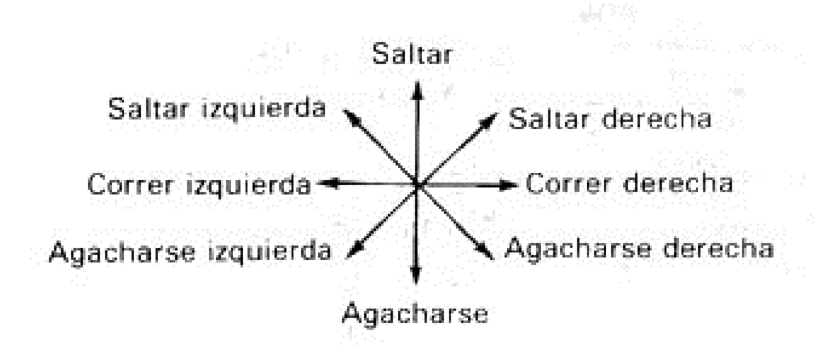
Programación y Gráficas por Active Minds.

INSTRUCCIONES PARA EL C64

INSTRUCCIONES DE CARGA

COMMODORE
Inserta el cassette en su grabadora Commodore con la cara impresa mirando hacia arriba y verifica que esté completamente rebobinado. Verifica que los cables estén conectados correctamente. Pulsa simultáneamente la tecla Mayúsculas (SHIFT) y la tecla RUN/ STOP. Sigue las instrucciones en la pantalla. Pulsa PLAY en la grabadora. El programa se cargará automáticamente. Para cargar en el C128, escribe GO 64 (RETORNO), y sigue las instrucciones del C64.
AVISO: Este juego sólo carga determinadas secciones a la vez. Sigue las instrucciones según aparezcan en la pantalla.
Este juego es para un solo jugador y solo se podrá controlar mediante el joystick desde la vía de acceso 2 (port 2).

SECCIONES DE COMBATE



Pulsa F1 en la pantalla de títulos para cambiar entre música y sonido FX.
Pausa: Pulsa F1 durante el juego.
Abandonar juego (si está en pausa): RUN/STOP

SECCIONES DE PERSECUCIÓN DE COCHES
Utiliza el joystick para dirigir el coche.

Pulsa el botón fuego en las intersecciones y pulsa el joystick en la dirección deseada para girar en las calles.
Podrás recoger diversos artículos al atropellarlos.

JUEGO

Nivel Uno
Quaid ha de llegar a una cabina telefónica al otro lado de la ciudad, llevando un maletín lleno de artículos útiles para su viaje a Marte. Richter, el jefe de la policía y sus compinches le esperan para detenerle. Quaid tiene que usar su iniciativa para obtener armas y oxígeno imprescindibles para su estancia en Marte. Las mismas están escondidas en cajas dispersadas en distintos lugares de su ruta. Si resultas herido en esta etapa, se te caerá el maletín y tendrás que recuperarlo.

Nivel Dos
Una vez haya recibido sus instrucciones, Quaid controlará un taxi y ha de seguir con vida el tiempo preciso para que sus misteriosos hombres de confianza puedan asegurar un refugio en la zona de almacenes abandonados donde podrá utilizar el vídeo dentro de su maletín para obtener más información sobre su pasado. Richter y sus policías móviles le persiguen de cerca.

Nivel Tres
Encontrará una asombrosa revelación gracias al vídeo del maletín y obtendrá más pistas indicando que sus respuestas están en el planeta Marte. Ahora ha de escapar del almacén y dirigirse a la estación espacial para comenzar su viaje.

Nivel Cuatro
Descartado su taxi, Quaid ha de seguir a pie y dirigirse a las cavernas para reunirse con Kuato, el líder rebelde. En la ruta podrá obtener armas y llaves escondidas que le ayudarán a lograr su propósito y abrir las puertas del extraño reactor..., el dilema de Quaid.
Al encontrar a Kuato, conoce la posición secreta del cuarto que contiene el núcleo del reactor. Seguidamente ha de enfrentarse al villano escondido detrás de su lucha interior, Cohaaggen y eliminarle a él y a la bomba que había colocado para destruir al reactor.

SITUACIÓN Y PUNTUACIÓN

Los puntos se concederán de la siguiente forma:
Matar asaltantes: 500 puntos.
Objetos acumulables:
Ametralladora: 200 puntos.
Municiones explosivas: 200 puntos.
Bonificación de municiones: 300 puntos.
Oxígeno: 300 puntos, 10% del oxígeno total necesario.
Energía: 400 puntos.
Invencibilidad: 400 puntos.
Bonificación de tiempo: 500 puntos.
Misterio ?: 500 puntos.
Se te deducirá tiempo si disparas a los civiles inocentes.
Se concederán puntos de bonificación según el tiempo que tengas disponible al completar cada nivel.
Se concederá una bonificación de continuación a los 50.000 puntos.

PISTAS Y CONSEJOS

Al haber conseguido un aumento de armas o la invulnerabilidad, aprovecha la situación ya que desaparecerán los efectos a corto plazo.
En las secciones de la persecución de coches, desacelera en las intersecciones que vayas a tomar y aprende la mejor ruta para llegar a tu destino. Intenta no chocar con los enemigos y evita ser alcanzado por sus disparos ya que se te caerá el maletín y tendrás que recuperarlo.

CREDITOS

Programación y Gráficos por Mentus Absentia.

INSTRUCCIONES PARA ATARI ST Y AMIGA

PANORAMA

Tras una visita aterradora a "Rekall" y una implantación de memoria sin éxito, Quaid descubre que su vida es un engaño. Su pasado es ficción y su identidad verdadera está envuelta en un velo de misterio. Un misterio cuya solución está ubicada en el planeta rojo, Marte.
Por las noches se ve obsesionado por sueños de este mundo distante. Sueños de bellas mujeres y su propia muerte. Ahora es un hombre acosado, buscando las pistas que le permitirán llegar a Marte para poder desenmarañar la telaraña de mentiras de su vida pasada.
Un hombre tranquilo dentro de un mundo enloquecido, acosado violentamente, ha de recurrir a métodos violentos para poder seguir con vida y recuperar su vida perdida, su pasado, su futuro y su alma, y al lograrlo, liberar al mundo de la tiranía.

INSTRUCCIONES DE CARGA

ATARI ST
Enciende el ordenador y la unidad de disco e inserta el disquete en la disquetera El programa se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones en pantalla.

AMIGA 500
Inserta el disquete en la unidad de disco A y enciende en ordenador; el programa se cargará y arrancará automáticamente.

AMIGA 1000
Inserta el disquete del sistema; cuando aparezca la imagen del disquete de trabajo, inserta el disquete del juego; el programa se cargará automáticamente.

CONTROLES

Este juego es para un solo jugador y solo se podrá controlar mediante el joystick. El botón FUEGO y ABAJO activarán el combate armado. El botón FUEGO y ARRIBA volverá al combate mano a mano.
P - Pausa el juego (pulsa la botón FUEGO para continuar).
ESCAPE - Abandonar juego.
F8 - Desactivar música.
F7 - Activar música.

SECCIÓN PERSECUCIÓN DE COCHES

Utiliza el joystick para dirigir el coche.
Pulsa el botón FUEGO para disparar.
Encontrarás diversos iconos en la sección de coches y podrás obtenerlos de la siguiente forma:
S: Bonificación de puntos.
A: Disparar automáticamente.
Calavera y huesos: Icono Misterio.
Pirámide rojo: Invencibilidad.
Corazón: Bonificación de Energía.

JUEGO

Nivel Uno
Quaid ha de llegar desde su hotel a una cabina telefónica al otro lado de la ciudad donde recibirá más instrucciones. En el camino ha de recoger cinco objetos vitales para ayudarle en su búsqueda: un maletín, un pasaporte, un billete a Marte, un disfraz y un instrumento quirúrgico para poder quitarse el dispositivo de localización que lleva implantado en su cuerpo.
Richter, el jefe de la policía y sus compinches le están esperando para detenerle. Quaid tiene que buscar una pistola y un alijo de municiones para poder abrirse camino a la fuerza o de lo contrario tendrá que usar su habilidad de combate mano a mano.

Nivel Dos
Una vez haya recibido sus instrucciones, Quaid controlará un taxi y tendrá que llegar a la zona de almacenes abandonados donde podrá utilizar el vídeo dentro de su maletín para obtener más información sobre su pasado. Richter y sus policías móviles le persiguen de cerca.

Nivel Tres
Encontrará una asombrosa revelación gracias al vídeo del maletín y obtendrá más pistas indicando que sus respuestas están en el planeta Marte. Ahora tiene que escapar del almacén y dirigirse a la estación espacial para comenzar su viaje.

Nivel Cuatro
Antes de que llegue a Marte, Richter acosa a Quaid una vez más. Ahora ha de luchar en "Venusville" para ponerse en contacto con Melina, posiblemente la mujer misteriosa de sus sueños.

Nivel Cinco
Melina y Quaid conocen a Benny, un taxista que les ayuda a escapar de las fuerzas que les acosan. Han de atravesar una ruta peligrosa a través de las cavernas de Marte hasta que encuentren el camino que les lleve al escondrijo rebelde.

Nivel Seis
Al estar descartado su taxi, Melina y Quaid han de seguir a pie por las calles de "Venusville" y hacia las cavernas para reunirse con Kuato, el líder rebelde.
En el camino encontrarán conmutadores que han de accionarse para poder abrir las puertas que dan paso al extraño reactor, el punto de enfoque del dilema de Quaid.
Una vez que Quaid haya encontrado a Kuato, obtendrá la llave de la habitación que contiene el núcleo en el corazón del reactor. Antes de que Quaid llegue a la batalla final, tendrá que vérselas con lo que queda de los vestigios de las fuerzas armadas de Richter.

Abre paso usando la fuerza y pelea con Richter en el ascensor que sube a la habitación del núcleo. Una vez hayas ganado la pelea, entra a la habitación del núcleo donde te espera el villano responsable de tu lucha interior, Cohaaggen.
Ha colocado una bomba en la habitación del núcleo, la cual destruirá al reactor y la única posibilidad de salvación para Marte.

SITUACIÓN Y PUNTUACIÓN

Los puntos se concederán de la siguiente forma:
Munición: 10 balas, 200 puntos.
Pistola, 10 balas, 400 puntos.
? Icono: 500 puntos.
Corazón: Restablece el 50% de tu salud, 400 puntos.
Enemigos desarmados: 1.000 puntos.
Patrullas: 3.000 puntos.
Guardias: 5.000 puntos.
Armamento situado en las paredes: 2.000 puntos.
Se concederá energía adicional a los 50.000 puntos y luego cada 100.000 puntos.
Obtendrás municiones cuando tu energía este al máximo.
Sólo dispones de una vida; una vez se haya agotado tu energía, se habrá acabado el juego.

PISTAS Y SUGERENCIAS

Guarda tus balas para los enemigos armados y usa tus puños para los enemigos desarmados.
En las secciones de persecución de coches, desacelera en las esquinas y ten cuidado con las calles sin salida.
Coge el maletín, ya que te indicará el siguiente objeto más cercano.
Vigila las posiciones de los coches enemigos y evítalos.

CRÉDITOS

Programación por Fred O'Rourke y Bobby Earl.
Gráficas por Mark Jones Jnr., Mark Jones Snr., y Steve Cain.
Música por David Whittaker.